

# Reconhece e completa as FORMAS GEOMÉTRICAS na arquitetura



## ÍNDICE

O conjunto é composto por:

- 6 puzzles com imagens reais
- 6 cartões modelo
- 52 cartões com formas geométricas
- 1 dado com seis cores

O material dos cartões é amigo do ambiente, provém de florestas sustentáveis, é composto por uma elevada percentagem de material reciclado e é 100% reciclável.

Trata-se de um material espesso, resistente, muito durável e de alta qualidade.

Cada puzzle tem uma moldura de cor diferente e o verso tem uma cor e um ícone diferentes, para facilitar o agrupamento das peças do mesmo puzzle.

## IDADE RECOMENDADA

É recomendado para crianças dos 3 aos 8 anos, mas também pode ser utilizado por crianças mais velhas e/ou crianças com necessidades especiais.

É um jogo de atenção e observação, que permite descobrir e completar as imagens reais dos puzzles com diferentes formas geométricas.

Lança os dados, olha para as imagens e preenche as formas geométricas!

## OBJECTIVOS DIDÁCTICOS

- Aprender a distinguir as formas geométricas e as cores.
- Estabelecer uma relação entre a representação de formas geométricas planas e as imagens reais dos puzzles.
- Desenvolver a orientação espacial.
- Melhorar as capacidades de identificação, discriminação e classificação.
- Melhorar a coordenação psicomotora fina através da manipulação das peças.
- Trabalhar a atenção e a concentração.

## SISTEMA DE JOGO

### Sistema de jogo cooperativo

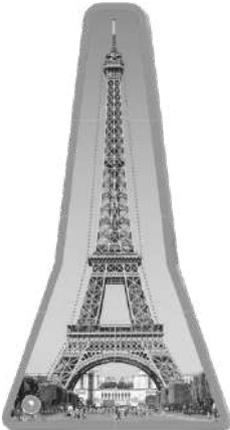
1. Faça os 6 puzzles de imagens arquitetónicas e coloque-os no centro da mesa.

2. Coloque cada carta-modelo ao lado do seu puzzle e coloque as formas geométricas viradas para cima no centro da mesa.
3. Na sua vez, cada participante lança o dado. Consoante a cor do dado, procuram uma forma geométrica dessa cor e colocam-na no puzzle correspondente.
4. Verificar com o cartão de modelo se este foi corretamente posicionado.
5. É a vez do jogador seguinte e a ação repete-se até que os 6 puzzles estejam completos.  
Se a cor de um puzzle completo for lançada, é a vez do jogador seguinte.
6. O jogo termina quando todos os 6 puzzles com as formas geométricas correspondentes tiverem sido completados.

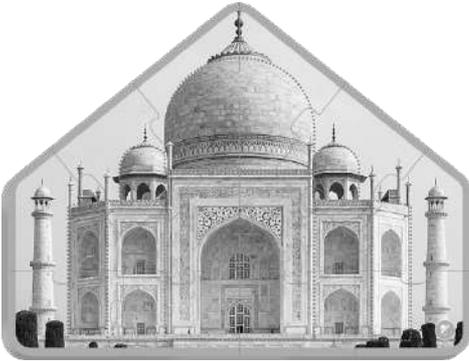
### **Sistema de jogo competitivo**

1. Faça os 6 puzzles de imagens arquitetónicas e coloque-os no centro da mesa.
2. Coloque cada carta modelo junto ao puzzle correspondente.
3. Distribua as 52 formas geométricas mistas pelos jogadores.
4. Na sua vez, cada jogador lança o dado e, consoante a cor que sair, coloca uma forma geométrica dessa cor no puzzle correspondente.  
Se não existir uma forma geométrica da cor indicada no dado, a vez passa para o jogador seguinte.
5. Verificar com o cartão de modelo se este foi corretamente posicionado.
6. O jogador que ficar sem cartas de formas geométricas primeiro ganha o jogo.

**PUZZLES**



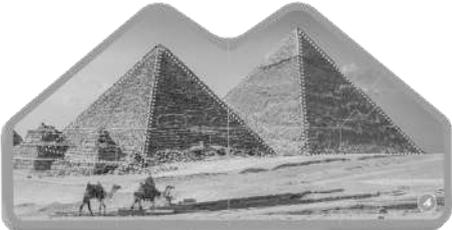
Eiffel Tower, Paris, France



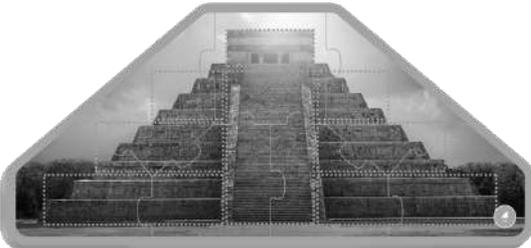
Taj Mahal, India.



Pantheon in Piazza della Rotonda, Rome, Italy.



Pyramids in Giza desert, Cairo, Egypt.



Chichen Itza Pyramid, Yucatan, Mexico.



Gardens of the Alcazar of Segovia, Spain.

# Jogo adaptado para DALTÓNICOS com o SISTEMA GRÁFICO ColorADD®



Uma linguagem única, universal, inclusiva e não discriminatória que permite aos daltónicos identificar cores através de um sistema gráfico.

A adaptação é efetuada na frente e no verso das cartas do jogo.

Recomendamos que se familiarize com as cartas e com o sistema gráfico ColorADD® antes de começar a jogar.

## Cores PRIMÁRIAS



## Cores SECUNDÁRIAS



Leia o código para mais informações:



coloradd.net